

Manuel d'utilisation



Magi' corde à compter

Imprimé en Chine
91-002707-000 FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

*L'équipe **VTech***

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Magi' corde à compter** de **VTech®**. Félicitations !

Elle compte jusqu'à 100.

1, 2, 3... À l'endroit ou à l'envers, elle compte les sauts de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 ou de 10 en 10. À toi de choisir ! Mais attention, elle est inépuisable, tu risques de te fatiguer avant elle !

Elle te fait réviser tes tables de multiplication.

Sélectionne la table de ton choix et commence à sauter : 3 x 6 = 18, 3 x 7 = 21... La corde récite les tables de 1 à 10. Génial pour t'assurer de bonnes notes en maths !

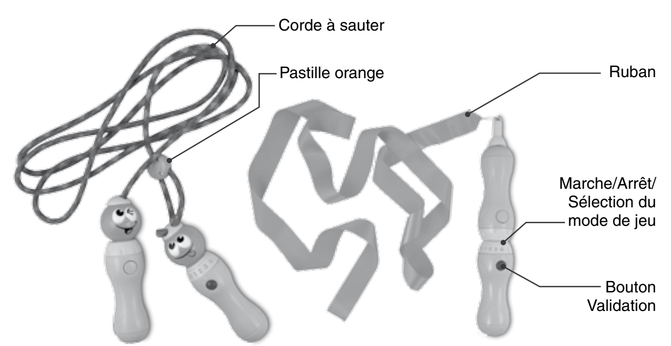
Elle déclenche plein de mélodies et de sons amusants.

Lassé d'apprendre tes tables ? C'est l'heure de la récré. Choisis un mode super fun, ajoute ou change les instruments de musique et saute en rythme pour déclencher plein de sons trop rigolos !

Elle se transforme en ruban de GRS...

En un tour de main, démonte les têtes rigolotes, clippe les 2 poignées et le ruban rangé dans l'une des poignées pour transformer ta corde en super bâton de GRS ! Fais tourner le ruban et invente de belles chorégraphies. Tu peux changer le rythme de la musique, ajouter des sons rigolos ou changer d'instrument de musique !

Une corde à sauter 2 en 1 pour la gymnastique du corps et de l'esprit !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Magi' corde à compter** de **VTech®**
2. Deux poignées
3. Un ruban
4. Un embout pour le ruban
5. Une corde
6. Un manuel d'utilisation
7. Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

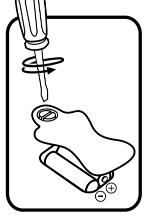
WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sur l'une des poignées de **Magi' corde à compter** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments et longue corde. Dangers d'étouffement et de strangulation.

WARNING: Not suitable for children under 36 months. Small parts and long cord. Choking and strangulation hazards.

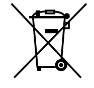
Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

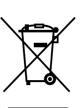
Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



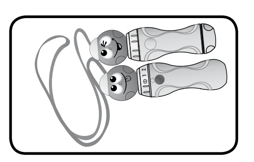
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

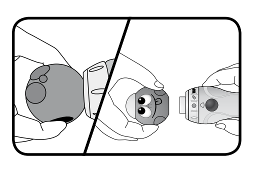
2. TRANSFORMATION DE LA CORDE À SAUTER EN BÂTON DE GRS

1. Corde à sauter

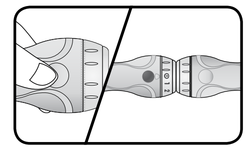


2. Prendre la poignée qui contient une fente rectangulaire à son extrémité, puis appuyer simultanément sur les 2 plus gros boutons de la poignée. Tirer sur la tête pour la retirer.

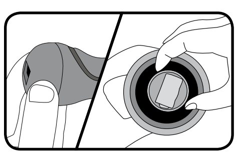
Prendre la seconde poignée et appuyer sur les 2 boutons situés sur la tête. Tirer sur la tête pour la retirer.



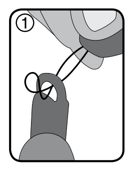
3. Pour obtenir le bâton de GRS, emboîter les 2 poignées en maintenant simultanément les 2 boutons situés sur l'une des poignées enfoncés.

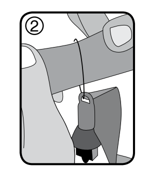


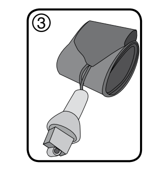
4. Tourner l'extrémité de la poignée qui contient une fente rectangulaire pour sortir le petit embout.



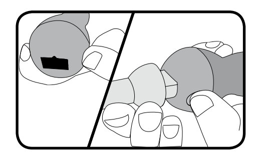
5. Pour attacher le ruban au petit embout, passer la boucle située à l'extrémité du ruban dans l'encoche de l'embout (cf. schéma 1), puis passer le ruban dans la boucle (cf. schéma 2).



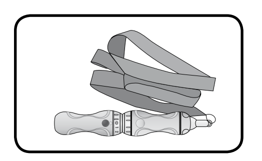




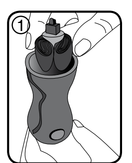
6. Emboîter le ruban à la poignée en maintenant simultanément les 2 boutons situés de part et d'autre de la fente rectangulaire enfoncés.



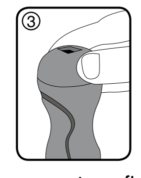
7. Bâton de GRS



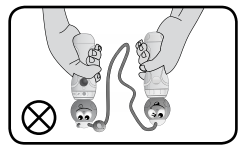
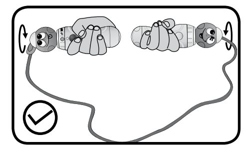
8. Afin de ranger le ruban dans son emplacement, l'enrouler autour du petit embout puis le plier si nécessaire avant de le placer dans le compartiment de rangement. Placer l'embout jaune au centre du ruban.







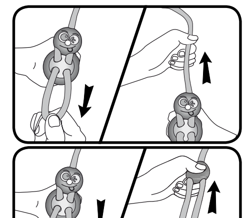
9. Maintenir les poignées à l'horizontale pour sauter afin de faire tourner la corde correctement et de déclencher les réponses correspondantes aux différentes activités.

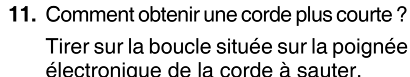
10. Comment obtenir une corde plus longue ?

Tirer sur la boucle située sur la poignée électronique de la corde à sauter jusqu'à ce que la pastille orange touche la tête de la poignée.

Tirer sur la corde en maintenant la pastille orange près de la tête de la poignée électronique.



11. Comment obtenir une corde plus courte ?



Tirer sur la boucle située sur la poignée électronique de la corde à sauter.

Tirer sur la pastille orange afin de l'éloigner de la tête de la poignée électronique.

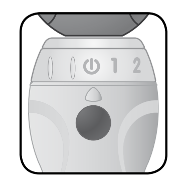


3. POUR COMMENCER À JOUER…

3.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Magi' corde à compter**, tourner la bague jaune **Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu** sur l'une des positions **1, 2, 3** ou **4**.

Pour éteindre **Magi' corde à compter**, placer la bague jaune **Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu** sur la position **⏻**.



3.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Magi' corde à compter** invite l'enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton, **Magi' corde à compter** s'éteint automatiquement. Pour la réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

4. ACTIVITÉS

MODE CORDE À SAUTER

Activité 1 : EN AVANT JUSQU'À 100 !

Saute le plus longtemps possible pour tenter d'atteindre le nombre 100. Tu peux choisir de compter de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 ou de 10 en 10 en appuyant sur le bouton **Validation**. En comptant de 2 en 2, de 5 en 5 ou de 10 en 10, tu entends un effet sonore qui remplace les nombres non cités.

Activité 2 : COMPTE À REBOURS

Saute pour compter à l'envers et connaître le nombre de sauts qu'il te reste à effectuer. Tu peux choisir de commencer par les nombres 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 ou 100 en appuyant sur le bouton **Validation**.

Activité 3 : TABLES DE MULTIPLICATION

Découvre ou révise tes tables de multiplication. Choisis la table de ton choix en appuyant sur le bouton **Validation**.

1 x 1 = 1	2 x 1 = 2	3 x 1 = 3	4 x 1 = 4	5 x 1 = 5
1 x 2 = 2	2 x 2 = 4	3 x 2 = 6	4 x 2 = 8	5 x 2 = 10
1 x 3 = 3	2 x 3 = 6	3 x 3 = 9	4 x 3 = 12	5 x 3 = 15
1 x 4 = 4	2 x 4 = 8	3 x 4 = 12	4 x 4 = 16	5 x 4 = 20
1 x 5 = 5	2 x 5 = 10	3 x 5 = 15	4 x 5 = 20	5 x 5 = 25
1 x 6 = 6	2 x 6 = 12	3 x 6 = 18	4 x 6 = 24	5 x 6 = 30
1 x 7 = 7	2 x 7 = 14	3 x 7 = 21	4 x 7 = 28	5 x 7 = 35
1 x 8 = 8	2 x 8 = 16	3 x 8 = 24	4 x 8 = 32	5 x 8 = 40
1 x 9 = 9	2 x 9 = 18	3 x 9 = 27	4 x 9 = 36	5 x 9 = 45
1 x 10 = 10	2 x 10 = 20	3 x 10 = 30	4 x 10 = 40	5 x 10 = 50

6 x 1 = 6	7 x 1 = 7	8 x 1 = 8	9 x 1 = 9	10 x 1 = 10
6 x 2 = 12	7 x 2 = 14	8 x 2 = 16	9 x 2 = 18	10 x 2 = 20
6 x 3 = 18	7 x 3 = 21	8 x 3 = 24	9 x 3 = 27	10 x 3 = 30
6 x 4 = 24	7 x 4 = 28	8 x 4 = 32	9 x 4 = 36	10 x 4 = 40
6 x 5 = 30	7 x 5 = 35	8 x 5 = 40	9 x 5 = 45	10 x 5 = 50
6 x 6 = 36	7 x 6 = 42	8 x 6 = 48	9 x 6 = 54	10 x 6 = 60
6 x 7 = 42	7 x 7 = 49	8 x 7 = 56	9 x 7 = 63	10 x 7 = 70
6 x 8 = 48	7 x 8 = 56	8 x 8 = 64	9 x 8 = 72	10 x 8 = 80
6 x 9 = 54	7 x 9 = 63	8 x 9 = 72	9 x 9 = 81	10 x 9 = 90
6 x 10 = 60	7 x 10 = 70	8 x 10 = 80	9 x 10 = 90	10 x 10 = 100

Activité 4 : SONS DINGOS

Déclenche différents effets sonores en sautant. Choisis-en un, en appuyant sur le bouton **Validation** pour l'écouter plusieurs fois de suite.

MODE RUBAN

Activité 5 : MODULO TEMPO

Tourne le ruban plus ou moins vite pour changer le tempo d'une mélodie. Sélectionne une mélodie en appuyant sur le bouton **Validation**.

Activité 6 : SONS MAGIQUES

Tourne le ruban pour déclencher différents sons magiques. Choisis-en un, en appuyant sur le bouton **Validation** pour l'écouter plusieurs fois de suite.

Activité 7 : ADDI' MUSIQUE

Tourne le ruban pour ajouter un nouvel instrument à la mélodie. Choisis une mélodie en appuyant sur le bouton **Validation**.

Activité 8 : CHAMBOUL' INSTRUMENT

Tourne le ruban pour changer d'instrument de musique. Choisis une mélodie en appuyant sur le bouton **Validation**.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. *Symphonie n° 40* de Mozart
2. *L'Hymne à la joie – Neuvième Symphonie* de Beethoven
3. *Menuet* de Bach
4. *Symphonie n° 25* de Mozart
5. *Danse hongroise* de Brahms
6. *Valse viennoise* de J. Strauss
7. *Les Voix du Printemps* de J. Strauss
8. *Le Beau Danube bleu* de J. Strauss
9. *Valse de l'Empereur* de J. Strauss
10. *Guillaume Tell* de Rossini
11. *Allegro moderato* de Schubert
12. *The Entertainer* de S. Joplin
13. *Orphée aux enfers (Cancan)* de J. Offenbach
14. *La Marche turque* de Mozart
15. *Sérénade – petite musique de nuit, 1er mouvement* de Mozart
16. *Les Quatre Saisons – Printemps* de Vivaldi
17. *Canon en ré* de Pachelbel

6. ENTRETIEN

- **Magi' corde à compter** est lavable uniquement en surface.
- Pour nettoyer **Magi' corde à compter**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.

- Éviter toute exposition prolongée de **Magi' corde à compter** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Magi' corde à compter** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.